

Übersicht über die Ausbildungsmodule

Seminar Schule 4.0 I (2h)

Theoretische Grundlagen und Ausgangsbedingungen

- vorbereitende Aufgabe: Selbsttest zur digitalen Kompetenz DigCompEdu
- Empirische Befunde:
 - Bestandsaufnahme zum derzeitigen Stand der Digitalisierung des Unterrichts und der Schulen in Thüringen / Deutschland
 - Bedeutung digitaler Medien für Jugendliche (JIM-Studie)
 - Stand an den Ausbildungsschulen
 - Stand der LAA (Test DigCompEdu)
- Theoretische Impulse:
 - Kompetenzbereiche zur digitalen Bildung der KMK
 - SAMR
 - 4K-Modell
- Wissenschaftliche Erkenntnisse zur Rolle digitaler Medien im Unterricht:
 - Hattie
 - Spitzer, Strasser etc.
- Vorankündigung Zentrale Ausbildungstage: Schwerpunkt Digitale Bildung (digitale Methoden oder Inhalte zur kollegialen Hospitation, ggf. auch Digitales auf analogem Wege, bspw. Feedback)

Seminar Schule 4.0 II (4h)

Workshop: Anwendungsfelder und Beispiel-Tools

- Digitale Tools für:
 - Unterrichtsplanung / Erstellen von Materialien
 - Erarbeitung
 - Präsentation
 - Übung / Anwendung (Quiz [kahoot])
 - Sicherung
 - Leistungserhebung
 - Unterrichtsverwaltung
 - Feedback
- didaktische und methodische Beurteilung
 - Ziel und Nutzen
 - Zeitpunkt des Einsatzes
- Digital vs. Analog
 - Mehrwert digitaler Tools?
 - mit analogen Mitteln digitale Themen unterrichten
- ➔ Ausrichtung des Moduls auf die ZAT Kollegiale Hospitationen: in den Workshops fachbezogene, kooperative Planung einer Unterrichtsstunde mit digitalen Inhalten oder Methoden; ggf. Planung von Unterricht für die ZAT

Seminar Schule 4.0 III (2h)

Reflexionen, Schlussfolgerungen für das eigene didaktische und methodische Handeln

- Nutzen und Gefahren der Digitalisierung
 - Cybermobbing (DS)
 - Deepfake (HL)
 - Fakenews (BB)
 - leaking – eigene Sicherheit im Netz (DS)
 - Sexting unter SuS (VK)
 - Cybergrooming (VK)
 - klicksafe als Lösungsangebot und Materialpool (HL)
 - ➔ Lernprodukt: PPP für Elternabend bzw. für schulinterne Fortbildung
- Feedback zur Ausbildung am StS Erfurt
 - ➔ auch Reflexionen für das eigene Handeln

offen:

- digitale Inhalte & Online-Recherche (z.B. Youtube, Wikipedia, Foren etc.)
- digitale Welt (z.B. Umgang mit Social Media, Fake News)
- spezifisch fachdidaktische Tools und Inhalte
- digitale Schulbücher